スーパーファミコン®
SHVC-AQ3J-JPN
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ・・・
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

このたびはエニックスのスーパーファミコン専用ソフト「ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…」をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、操作方法、使用上の注意など、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用方法でご使用ください。

健康上のご注意

⚠警　告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・はき気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注　意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。目安として1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

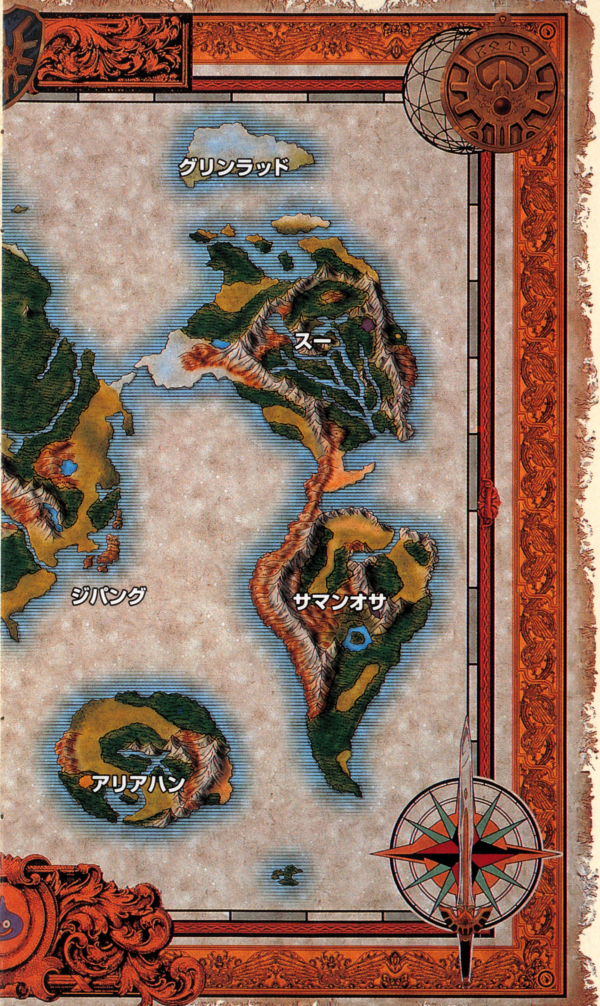
取扱説明書

CONTENTS
目次

1. ドラゴンクエストIIIの世界 —— 4
2. ドラゴンクエストIIIの物語 —— 6
3. 主人公と冒険をともにする仲間たち — 8
4. コントローラーの使いかた — 12
5. 冒険に出る前に —— 14
6. 性格システムについて —— 16
7. 町や城のようす —— 17
8. コマンドの種類と説明 —— 22
9. 転職について —— 28
10. 地形や乗り物について —— 30
11. 冒険中のお楽しみイベント — 32
12. 旅に役立つアイテム紹介 —— 36
13. 職業別のじゅもん解説 —— 41
14. 冒険者の心得 —— 44

スタッフ
■シナリオ＆ゲームデザイン：堀井 雄二 ■キャラクターデザイン：鳥山 明
■音楽：すぎやま こういち ■メインプログラム：山名 学
■CGディレクション：眞島真太郎 ■企画制作：(株)エニックス

1
ドラゴンクエストIII
の世界（せかい）
ノアニール
エジンベア
カザーブ
ロマリア
ポルトガ
アッサラーム
イシス
バハラタ
ネクロゴンド
テドン
ランシール
レイアムランド

グリンラッド
スー
ジパング
サマンオサ
アリアハン

ドラゴンクエストIIIの物語

その昔、世界中を治めていたアリアハンの国。のちに戦争によって小さな国となってしまいましたが、人々は幸せな日々を過ごしていました。今より10数年前、魔王バラモスが現れるまでは……。

その後、アリアハンにその人ありといわれた勇者オルテガが、魔王討伐の旅に出かけましたが、その途中火山に落ちて、命を絶ったと伝えられています。

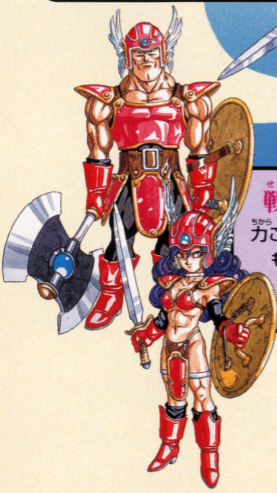
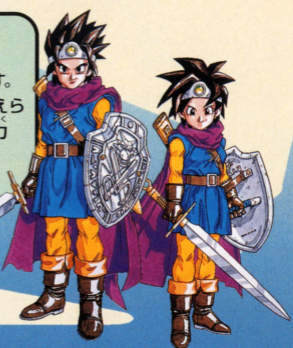
そして今ここに、国王の待つ城へ向かう、ひとりの若者の姿があります。この若者こそ、あの勇者オルテガの子どもだったのです…!

亡き父の遺志をつぎ、冒険の旅に出るという若者に国王は重大な任務を命じました。魔王バラモスを倒してまいれ!……と。

このアリアハンの若き勇者、それがあなた自身です。今こそ、仲間を集め、魔王バラモスを倒すため立ち上がるとき…さあ、あなたの冒険が始まるのです!

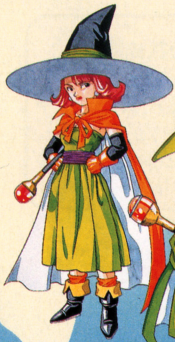
あなたと冒険をともにする仲間たち

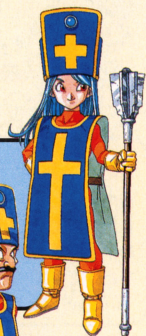
勇者　冒険の主人公

物語の主人公、つまりあなた自身です。攻撃力もあり、勇者だけの呪文も唱えられ、攻守ともにバランスのとれた能力を持っています。冒険の旅では仲間たちのリーダー的存在です。

戦士　戦いの専門家

力こそすべて。重い強力な武器やヨロイも使いこなせる、戦いの専門家です。武器での打撃攻撃をとくいとするため、呪文は使えません。

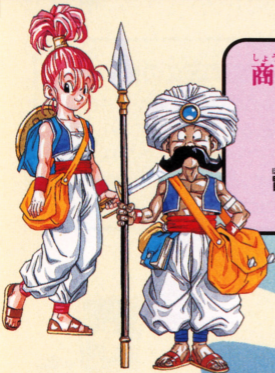
武闘家　きたえた肉体が武器

きたえぬいたこぶしの威力はバツグン！しかも、とてもすばやいうえに、レベルが上がるにつれ、会心の一撃を連発するようになります。

魔法使い　攻撃呪文の使い手

強力な攻撃魔法の使い手、それが魔法使いです。威力のある魔法を使いこなし、敵を次々と倒していきます。ただし、ちからは弱いので、武器での攻撃はあまりとくいではありません。

僧侶　悪を許さぬ神の使徒

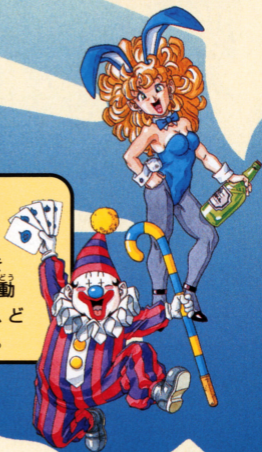
神の力を源にした回復系や防御系の呪文を使いこなす、パーティの守り神的な存在。ちからも魔法使いよりは強いので、打撃攻撃でも活躍してくれるでしょう。

盗賊　サバイバルならおまかせ

未知の場所の探索を好む、クールな盗賊。洞窟や塔で宝のありかをさぐったり、冒険の旅に役立つ能力をもっています。また戦いの時に、こっそり魔物たちからアイテムを盗むこともあります。

商人　魔物もおそれぬ商売人

商人は商売のプロです。戦闘でお金を多めに手に入れたり、未知のアイテムを鑑定することができます。また、冒険のはじめのころは、勇者なみの戦闘能力をはっきします。

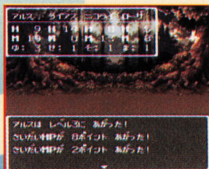
遊び人　天下一の道楽者

運のよさだけが自慢のお調子者、それが遊び人です。戦闘ではときどきあなたの指示を無視して、勝手な行動をとったり、レベルが上がるにつれ、どんどん遊びをおぼえてしまいます。

賢者　選ばれし聖職者

究極の呪文の使い手、それが賢者です。魔法使いと僧侶の呪文をすべて使いこなし、武器での攻撃もとくいです。とても頼りになる存在ですが、この賢者になるには、ある特別な修行が必要です。

スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢにはこれまで紹介した9つの職業があります。好みの仲間をえらび、ともに冒険しましょう。

■レベルアップで強くなる

あなたと仲間たちは、敵との戦いで経験を積むと成長し、レベルが上がります。レベルアップのときには、ちから・すばやさ等の基本能力値が上がりますが、その上がりかたは、各職業や性格によって変わってきます。

▲レベルアップ！よろこびの瞬間だ。

■パーティを組もう

広大な世界を旅するあなたには、頼りになる仲間が必要となるでしょう。冒険には、いちどに3人までの仲間を連れて行くことができますのでよく考えて選びましょう。

■パーティの組みかたはお好みしだい

パーティの組みかたには、特に決まりはありません。好みに合わせた仲間を選ぶことができます。それぞれの職業ごとに特徴があるので、戦いのときなどのバランスを考えながらパーティを組むとよいでしょう。

■仲間のならびかたにも注意しよう

パーティを組むときは、並びかたにも注意！戦いでは前にいるものほど、敵の攻撃を受けやすいので、HPの低い職業は後ろの方へ。

コントローラーの使いかた

ここではコントローラーの使いかたを説明します。世界を旅していく上で必要な操作方法を知り、自分の思ったとおりの行動ができるようにしておきましょう。

十字ボタン

●あなたと仲間の移動

主人公たちの移動に使います。カギのかかった扉も、合うカギを持っていればその方向に進むだけで開くことができます。

●カーソルを動かす

コマンドを選ぶときなどに表示される▶を動かすのに使います。

Lボタン

いろいろな操作が１つでできる便利ボタンです。コマンド表示しなくても「はなす」「しらべる」などの行動を自動的に実行できます。

セレクトボタン スタートボタン

セレクトボタンは、Bボタンと同じはたらきをします。スタートボタンは、冒険中に使うことは一切ありません。

Rボタン

「ドラゴンクエストⅢ」の世界にはいくつかの地図があります。主人公たちが地図を持っているときにこのボタンを押すと、地図を広げて見ることができるようになります。

Xボタン

Lボタンと同じ「便利ボタン」です。コマンド表示なくても「はなす」「しらべる」などの行動を自動的に実行できます。

Aボタン

●コマンド表示

通常時にAボタンを押すと、画面上にコマンドを選んで実行するコマンドウィンドウが表示されます。

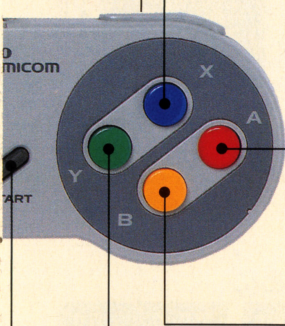
●コマンド決定

選んだコマンドを実行するときに使います。また、会話中に▼が出た時に押せば、続きを聞けます。

Yボタン

会話をした直後に、その内容を記憶しておきたい時に使います。記憶した内容は、主人公の呪文「おもいだす」で確認できます。

Bボタン

キャンセルボタンです。選んだコマンドをキャンセルしたり、画面上に開いているウィンドウを閉じるときなどに使います。

※YボタンとRボタンは通常時にウィンドウを開いている時、全てのウィンドウを一度に閉じるために使用できます。

5 冒険に出る前に

冒険の始めかた

■最初に正しく電源ON

スーパーファミコン本体にカセットを差し込み、電源を入れてください。すると冒険のプロローグシーンに続いてタイトル画面が表示されます。ここでボタンを押すと、冒険の書の画面が表示されます。

▲プロローグおよびタイトル表示中に何かボタンを押すと、画面が切り替わります。

■冒険の書をつくろう

●初めて冒険をするとき

”ぼうけんのしょをつくる”を選んでください。その後、何番の冒険の書を使うかを決めて、あなたの名前を入力します。

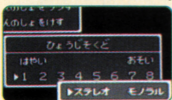
◀まず最初に、冒険の書をつくろう!

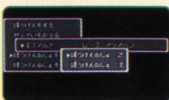
●冒険の書とは?

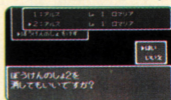
あなたの旅の内容を記録(セーブ)しておくためのもの。それが冒険の書です。冒険の書は3つまで登録することができ、これさえあれば、いったん冒険を休んでも、再び前回記録したところから旅をつづけることができます。

■冒険をもっと楽しむために

設定を変える

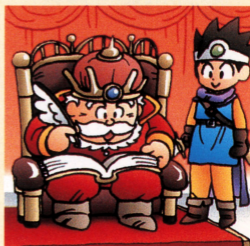
冒険の書を選び、表示速度(1から8まで)やサウンド(ステレオかモノラルか)の設定を変更できます。

冒険の書を写す

現在記録してある冒険の書の内容を、空いている他の冒険の書へ書き写すことができます。

冒険の書を消す

冒険の書の内容を消します。一度消した冒険の書の内容は二度と取りもどせませんので注意して下さい。

冒険の終わりかた

■王様に会って必ず記録してもらおう

冒険を途中で終了するときには、必ず王様に会って、それまでのあなたの旅の内容を、冒険の書に記録してもらいましょう。

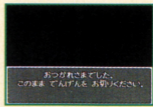
◀王様以外にも記録をしてくれる人がいるところもある。

■冒険の書は選んで記録ができる！

王様に記録してもらうときには、どの冒険の書に記録してもらうかを選ぶことができます。▶を動かして冒険の書を選び、Aボタンで決定して、好きな場所に記録してもらいましょう。

▲3つある冒険の書のどこにでも記録ができる。

▲前の記録は消えてしまうので注意しよう！

■ゲーム終了時には必ず電源OFF！

記録を終了すると、王様が「まだ冒険を続けるつもりか？」と聞いてきます。「いいえ」と答えて、そのまま電源を切ればゲーム終了です。

◀メッセージが出てから電源を切ろう！

■前回の続きから遊ぶときは…

記録してある冒険の書を選んで冒険を再開すると、記録をしてくれた王様が出迎えてくれます。仲間のレベルや持ち物など、まえに記録したときの状態で始められます。

◀さぁ、再び冒険へと出発だ！

6 性格システムについて

今回の冒険ではなんと、主人公と仲間の両方に「性格」があります。「性格」は、あなたや仲間がレベルアップする時の能力値の上がりかたに大きく影響してゆきます。

■あなたの性格とは

あなた以外の仲間の性格は、のちに解説する冒険者の登録所で登録する時に決定されますが、あなたの性格は冒険の初めに見い出されることになります。不思議な声が語りかける質問に答えていくと……。

▲打ちつける滝を見おろす崖。そこでは…。

■「最後の質問」

いくつかの問いかけの後で、謎の声はあなたに「最後の質問」をします。それまでの答えによって、「最後の質問」の内容は変わってきます。あわてずに、素直な気持ちで自分のやりたいように行動してください。

▲「最後の質問」は、突然あなたを見知らぬ場所へ導く。

■性格が決まったら…

まず、あなたの基本能力値を確認してみましょう。上がりやすい能力値はそれぞれの性格によって個性的に変化します。冒険にでる前に各性格の特徴を知っておいたほうが、いろいろと役に立つでしょう。また、冒険の途中でも人びととの会話などによってあなたや仲間の性格が変わる場合も……。

◀性格によって成長度は違う。

▶性格はがんこものだけど……。

▶あれ？性格が変わってる！

町や城のようす

広大な世界には、たくさんの城や町などがあります。冒険中に見つけたら、立ち寄ってみましょう。

城や町にあるもの

世界を旅するうちに、町や城、村やほこらなどを見つけることでしょう。そこでは不思議な体験をしたり、冒険の助けになるような情報を聞けるかも知れません。また、役立つアイテムを売っていたり、傷ついた体を休める宿屋など便利なお店がたくさんあります。必ず立ち寄りましょう。

◀旅立ちはアリアハンのお城から。

◀町の中には、たくさんのお店がある。

いろいろなお店

薬草やキメラの翼など、さまざまな道具を買うことができるお店です。冒険の役に立つ珍しいアイテムを売っていることもありますから、忘れずにチェックしておきましょう。

モンスターと戦うための武器や防具を買うことができるお店です。キャラクターの職業などによって装備できるものが変わりますので、買う時には注意してください。

◀装備中のアイテムと比較してから購入しよう!

◀特殊能力のあるアイテムは教えてくれる。

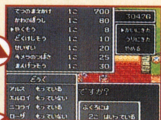
宿屋に泊まると、仲間全員のHPとMPがすべて最大値まで回復します。また、宿屋に泊まって目を覚ますと、時刻は朝になります。敵との戦いで傷ついたら、無理せずに宿屋で休むようにしましょう。

道具だけでなく、武器や防具なども扱かっているお店です。冒険に役立つ思わぬ掘り出し物や、手に入りにくいアイテムを売っている店もあるので、見つけたら入ってみましょう。

アイテムの買いかた・売りかた

どのお店も、アイテムの買いかた・売りかたは同じです。各店のカウンター越しに、店の主人に話しかけてください。買いに来たのか売りに来たのかを聞かれますから、必要な方を選びます。次に買いたい（売りたい）ものを選び、最後にパーティの誰が持つかを決めます。

▲まず、売り買いのどちらかを決める。

▼欲しいアイテムを選んで購入しよう！

◀選び終わったら、誰が持つかを決めます。持ち物がいっぱいの時は、店の主人があなたの持ち物を整理してくれます。

●道具屋ではまとめ買い！

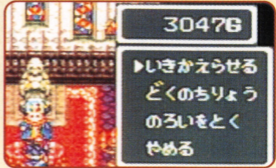
道具屋では、買いたいものをまとめて1種類につき9個まで買うことができます。コントローラーの十字キーを左右に動かして、購入する数を決めてください。

▲やくそうなどは、多めに持っておくと安心。

パーティが困ったときに色々な助けをしてくれるのが教会です。仲間がチカラつきたり、毒をうけたり…自分たちの力ではどうしようもなくなったときには、教会をたずねてみましょう。

教会でできること

■いきかえらせる

チカラつきてしまった仲間を生き返らせます。寄付金の額はレベルで変わります。

■どくのちりょう

毒に冒された仲間を、健康な状態に回復してくれます。

▶回復に必要な寄付金はレベルで異なる。毒消し草を買うよりお得なことも。

■のろいをとく

アイテムにかけられた呪いをといてくれます。ただし、そのアイテムは呪いとともに消滅します。

■やめる

すべての願いごとを終え、教会から立ち去るときに選んでください。

冒険中にためた、大切なお金を預かってくれる銀行です。預け入れは1000ゴールド単位で行います。戦闘で全滅すると、持っていたお金は半分になってしまいますが、銀行に預けておけば安心です。

●ここでも冒険の記録ができる！

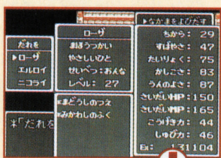
町の中には、王様以外に冒険の記録をしてくれる人がいることもあります。もしもの時のために、冒険の記録はなるべくこまめに、冒険の書に書きとめてもらいましょう。

◀シスターに話しかけ、冒険の記録をしてもらおう！

ルイーダの酒場

旅人たちが仲間を求めて集まる、出会いと別れの酒場。それがルイーダの店です。あなたもここで、旅をともにする仲間を呼び出し、パーティを組んで冒険へと出発するのです。

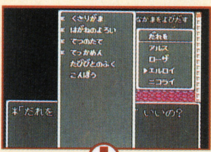
■なかまをよびだす

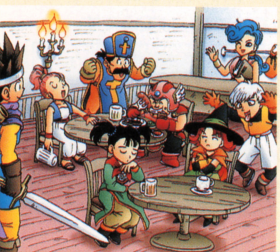
酒場にいる仲間を呼び出し、パーティに加えます。一覧表のウィンドウが出てくるので、カーソルでパーティに入れたい人を選びましょう。

◀酒場にいる仲間の中から連れ出したいメンバーを選ぶ。

▶選んだ仲間は、パーティの一番後ろに並ぶ。

ルイーダの酒場には、最初から3人の冒険者が登録されています。彼らと一緒に旅に出るのもいいのでは？

■なかまをあずける

パーティからはずしたい仲間を、ルイーダの酒場にあずけます。どの人をあずけるか聞かれるので、はずしたい仲間を選んでください。装備中のものを除き、その人の持ち物はあなたのどうぐぶくろに入れられます。

◀パーティからはずしたいメンバーをカーソルで選んで…。

◀酒場に預けていく。もちろん再び連れ出すことも可能だ!

■めいぼをみる

酒場にいる仲間の一覧と強さなどが表示されます。

■やめる

すべての用事を終え、ルイーダの酒場を立ち去ります。

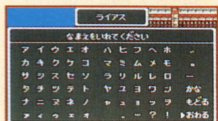
冒険者たちのとうろく所

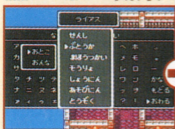
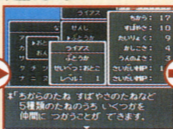
■自分だけの仲間をさがす

ルイーダの店には、最初に戦士・僧侶・魔法使いの3人の仲間がいますが、その他の人を仲間にしたい場合は2階のとうろく所へ行きます。そこでは、職業・性別など、好みに合う仲間を見つけてもらえます。

▲仲間を見つけるとうろく所は、ルイーダの酒場の2階にある。

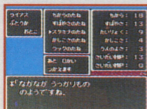
■まず名前を登録しよう

希望の仲間をさがしてもらうには、まずどんな名前のひとかを、とうろく所のおじさんに伝えます。次に、性別を選んでください。

▲さがす仲間の名前は4文字まで。

■つぎに職業を選ぼう

▲名前・性別・職業を選ぶと、条件にあう人物が紹介されます。

▲あなたの仲間には王様からげきれいの品が贈られます。5つのたねです。

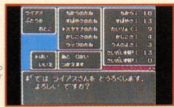
▲たねの使いかたは2通り選べます。「おまかせ」と「自分で決める」です。

5つのたねが性格をきめる!

王様からもらった5つのたねをどう使うかによって、仲間の性格が決まります。色々試してみてください。

◀性格が決まった!なかなかうっかりもののようだ。

登録完了!

手続きが終わると、見つけた仲間をとうろくするかどうか聞かれます。「はい」でとうろくされます。ここでとうろくした仲間は、ルイーダの酒場で呼び出すことができます。

▶たねを使ったその人の性格は?ドキドキする瞬間だ。

8 コマンドの種類と説明

冒険を進めるのに必要なコマンドを紹介します。よく理解してから冒険を始めましょう。

通常時のコマンド入力

■選べる6つのコマンド

移動中に選べるコマンドは全部で６つです。Aボタンを押してウィンドウを開き、使用するコマンドを選びます。選んだコマンドを実行したいときは、もう一度Aボタンを押すとそのコマンドを実行できます。

はなす

情報を集めたいときに使うコマンドです。人と話したり、立て札などに書いてあることを読みたいときには、その方向を向いてこのコマンドを実行します。話やメッセージの内容が長いときには、▼が出ますので、Aボタンを押せば、メッセージの続きを見ることができます。

◀会話をしたいときは相手の方を向いて話しかけよう。

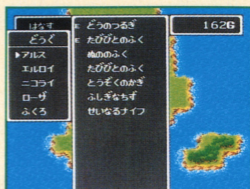
会話は冒険の基本！

＊「かつて この国アリアハンは すべての世界を おさめていたのじゃ。

▲人との会話は、情報収集の第一歩。こまめに話をきこう！

◀立て札や張り紙なども読むことができる。

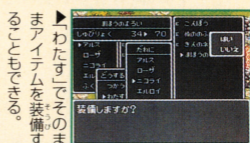
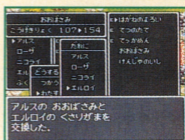
どうぐ

パーティーの持っているアイテムリストを表示するコマンドです。アイテムを持っている人か、どうぐぶくろかを選び、使いたいアイテムを決めます。つぎに、そのアイテムをどうするか、以下のサブコマンドの中から選んで決定します。

■つかう

選んだアイテムを使います。やくそうなどの回復系の道具や、ちからのたねなどのたね類は、ここでだれに使うのかを選びます。

■わたす

▶「わたす」でそのままアイテムを装備することもできる。

選んだアイテムを仲間に渡したり、袋に出し入れしたり、アイテムどうしを交換したりするコマンドです。武器や防具などの装備品を選んだ場合は、渡す相手が装備できるかどうかや、装備できる場合は、いま装備しているものより強いかどうかも数値で表示されるので参考にしましょう。そのまま装備することもできます。

◀装備中のアイテムより、もっと強い武器と交換だ!

■そうび

選んだアイテムを装備します。こうげき力やしゅび力がどう変化するかを表示するウィンドウが開くので、参考にしましょう。袋を選んだときは、このコマンドは表示されません。

■みせる

パーティに商人がいれば、アイテムの鑑定を頼むことができます。選んだアイテムを持っているのが商人の場合は、「みる」コマンドに変わります。

■すてる

選んだアイテムを捨てます。捨てたアイテムは二度と手に入らないかもしれないので注意!

■やめる

アイテムの選択をやめます。Bボタンでもキャンセルすることができます。

つよさ

「つよさ」を選ぶとあなたと仲間の強さをひと目で確認することができます。詳しい内容は下の表の通りです。

◀「つよさ」を選んで、キャラクターの現在の状態をチェックしよう！

強さなどの能力値（ステータス）

項目	説明
■せいかく	そのひとの性格が表示されます。どのような性格かによって、成長の仕方が変わってきます。
■レベル	そのひとの全体的な強さを表す数字です。魔物たちと戦って経験を積むと、レベルが上がります。
■HPヒットポイント	現在のHP（生命力）を表します。魔物の攻撃などによって減り、0になるとチカラつきます。
■MP マジックパワー	現在のMP（呪文を唱える力）を表します。呪文を唱えるごとに必要なMPが減ってゆきます。
■Gゴールド	この世界でのお金のことで、魔物が落としたり宝箱から手に入れます。表示額はパーティの合計です。
■ちから	そのひとの力の強さです。数字が大きいほど攻撃力も高くなり、戦いで与えるダメージも大きくなります。
■すばやさ	動きのすばやさを表す数字です。数字が大きいほど先に攻撃できる確率が高く、守備力も上がります。
■たいりょく	そのひとの体の丈夫さを表す数字で、これが高いほど最大HPも上がりやすくなります。
■かしこさ	頭の良さを表している数字です。MPと深い関係があり、数値が大きいほど最大MPも多くなります。
■うんのよさ	運の良さを表します。運が良いほど、魔物との戦いで眠らされたり、マヒさせられたりしにくくなります。
■さいだいHP	HPの最大値です。宿屋に泊まると、この数値までHPが回復します。
■さいだいMP	MPの最大値です。宿屋に泊まると、この数値までMPが回復します。
■こうげき力	「ちから」と武器の攻撃力の合計の数値で、モンスターに与えるダメージの大きさを決めます。
■しゅび力	キャラクターの守りのかたさを表します。数字が大きいほど、受けるダメージが小さくなります。
■EX エクスペリエンス	モンスターを倒すことによって得た経験値の数値です。ここには、今までに貯めた経験値が表示されます。

じゅもん

呪文を使う人物を選ぶと、使える呪文が表示されます。消費MP、残りMP、呪文の説明を見ることもできます。

◀戦闘の時にしか使えない呪文は、通常時表示されないので使えません。

しらべる

パーティの一番前にいるキャラクターが、足もとや目の前を調べます。調べた結果は、メッセージで表示されます。

▲タンス・宝箱・立札…色々調べよう!

▼壷や井戸の中も、のぞいてみよう!

さくせん

冒険を有利に進めていくうえで、これは非常に大切なコマンドです。それぞれの内容をしっかり確認して行動してください。

◀「さくせん」には6つのサブコマンドがある。うまく使いこなせ!

■まんたん

呪文で自動的にパーティ全体の回復をします(道具は使いません)。MPを消費しますので注意してください。

■そうび

武器や防具は、持っているだけでは役に立ちません。このコマンドで、装備したい仲間を選び、武器、鎧、盾、兜、装飾品の順に装備させてください。

▲武器・防具は、持っているだけでは役に立たないぞ。 ▲最強の組み合わせを選んで装備していこう!

■ならびかえ

並ぶ順番を先頭から決めていきます。前にいるほど攻撃を受けやすいので、よく考えて順番を決めてください。

■ひょうじそくど

このコマンドで、戦闘中のメッセージ表示速度を変えることができます。

■どうぐせいり

装備品以外の持ち物を、どうぐぶくろにしまいます。

◀装備品と大事なもの以外を整理できる。

■ふくろせいり

「どうぐぶくろ」に入っているアイテムを整理します。種類別・五十音順の2通りで、整理をすることができます。

戦闘時のコマンド入力

■戦闘時の6つのコマンド

フィールドや洞窟・塔を移動中にモンスターに出会うとその場でモンスターが戦いをいどんできます。パーティの各自に指示を出し、戦いに備えましょう。コマンドの選びかたは、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルです。

こうげき

素手や武器で、1体のモンスターを攻撃します。装備した武器によっては、一度にたくさんの敵を攻撃することができます。

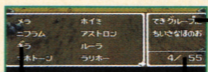
▲攻撃する相手は、慎重に選ぼう！

▲モンスターから攻撃を受けてしまった！

あれ？ 味方にも攻撃できる

攻撃相手を変えることで、味方に対する攻撃もできます。

じゅもん

このコマンドを選ぶと、パーティの仲間が覚えている「じゅもん」の中から、好きなものを1つ選んで唱えることができます。ただし、敵から呪文を封じられたりして使えない場合も……。

▲敵に大きなダメージ！

▲呪文をかわされた。

ぼうぎょ

攻撃から身を守る体勢をとります。ほとんどの攻撃のダメージを軽くすることができます。

どうぐ

▲戦闘中特殊な効果を発揮するアイテムもある。

持っているアイテムを使います。ただし、どうぐぶくろに入っているアイテムは戦闘中には使えないので注意してください。

そうび

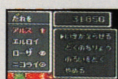
▲武器を持ちかえて…。

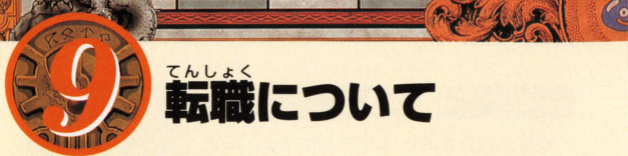
▲敵を攻撃だ!

魔物と戦っているときにも、武器・防具などの装備を変更することができます。モンスターの種類によって効果的な武器を使ったり、パーティの状態を考えながら、最適の装備を選ぶようにしてください。

にげる

戦闘から逃げ出すためのコマンドです。ただし、いつも逃げられるとは限りません。

闘う前にパーティ全員の体調をチェックしよう!

戦闘はいつ起こるかわかりません。ステータスに異常があると、思いどおりに行動してくれない場合があります。移動中も常にパーティの状態をチェックしておきましょう。

- ●死んでいる人…………HPが0の状態です。すぐに生き返らせましょう。
- ●毒におかされている人…毒に冒された状態です。治療が必要です。
- ●マヒしている人………マヒは治療もできますし、放っておいても回復します。
- ●呪われている人………呪われていると、何か不幸なできごとが起こります。

9 転職について

転職は、単に職業を変えることではありません。自分の生きかたを変えることへの挑戦なのです。仕組みを知り、覚悟を決めて転職しましょう。

■転職するには？

転職は、ダーマ神殿で行えます。今の職業で一人前になったことを認めてもらって転職を行います。ただし、勇者は転職はできませんし、勇者への転職もできません。

▲自分の生きかたを変える神聖な場所、ダーマの神殿。

■転職の長所・短所

●転職前に覚えた「じゅもん」は忘れない

転職で「じゅもん」を忘れることはありません。前の職業で覚えた「じゅもん」は、そのまま使うことができます。

●転職したら「つよさ」は半分に

転職すると、ちからなどの能力値がそれまでの半分残ります。

●レベル1からの再出発

転職すると、レベルは1に戻り、新しい職業で経験を積んでいくことになります。

◀転職前の仲間の様子。

◀転職後は能力値が変わる！

◀修行しなおす覚悟はあるか？と神官は聞いてくるが…。

◀一度に3人の転職はちょっとツライ？

■賢い転職・ダメな転職

●できるだけレベルをあげよう

転職すると、前の職業でまだ覚えていない「じゅもん」を覚えるチャンスがなくなってしまいます。転職前はできるだけレベルを上げておき、「じゅもん」をすべて覚えておくようにしましょう。

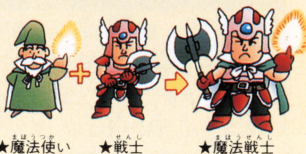
◀レベルを上げてから転職すれば…。

◀転職後もすぐに活躍できる！

転職の一例

●良い例

「じゅもん」をすべて覚えた魔法使いが、強力な武器・防具を使えてHPの高い戦士に転職すれば、最強の魔法戦士として活躍できます。

★魔法使い　★戦士　★魔法戦士

●悪い例

ちからが強く、すばやい武闘家が、同じように打撃攻撃をとくいとする戦士に転職してもあまり意味はありません。せっかくの武闘家の長所である「すばやさ」も活かせなくなってしまいます。

■賢者になるには

素晴らしい力を持つ「賢者」には、誰でも簡単になれるわけではありません。転職するには、ある特別な修行が必要です。特別な修行とは何か…？答えは、冒険中にあなた自身で探し出してください。

▲特別な修行を積んだ、選ばれし者しか賢者になることはできないのだ。

■転職まえに冒険の書を記録しておこう

転職の長所は多いのですが、失敗することもあるかもしれません。そんなときのために、転職前には必ずあなたの旅の記録を冒険の書に書きとめてもらいましょう。

地形や乗り物について

今回冒険する世界はとても広く、歩いて行けないところもたくさんあります。冒険を続けるためには、いろいろな移動方法を使いこなすことになるでしょう。ここではその一部を紹介します。

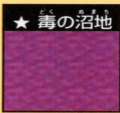
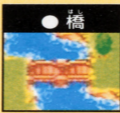
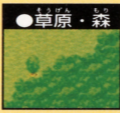
地形ガイド

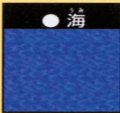
フィールド

■陸上　●通行できる　◆通行できない　★通行できるがダメージ

あなたが歩いて移動できるのが陸上です。ただし、岩山は通れません、毒の沼地ではダメージを受けてしまいます。

●山

■海上

船を手に入れれば、海上を自由に移動できます。ただし、浅瀬と橋は通過できません。

◆浅瀬

城・町・村・ほこら

冒険の拠点となるのが、これらの場所です。さまざまな施設があり、情報やアイテムを入手したり、疲れた体を休めることもできます。遊技場や格闘場など特別な施設がどこにあるか見つけるのも、旅の楽しみのひとつです。

扉

世界には右の3種類のカギがかかった扉があります。まずは盗賊のカギをさがしましょう。

■3つの鍵

盗賊の鍵

魔法の鍵

最期の鍵

洞窟・塔

洞窟や塔には、色々な仕掛けがあります。毒やバリアーの床にも注意しましょう。

■毒・仕掛けの床

世界の移動方法

■旅の扉は、謎だらけ

旅の扉は、不思議な魔法の通路です。中に飛び込むと、一瞬にして別の場所へ移動できます。

▲中へ飛び込め!

▲到着したのは?

▲別の世界!?

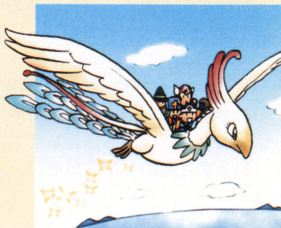
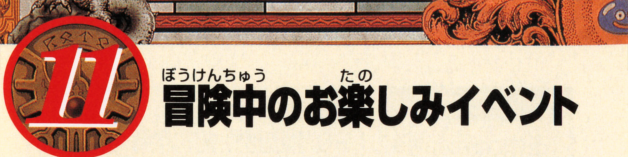
■船の利用方法

船を手に入れれば、海上を自由に移動できます。ここから、さらなる冒険の旅の始まりです。

◀歩ける場所ならどこからでも上陸可能。

■伝説の不死鳥ラーミア

いにしえより伝えられる不死鳥ラーミア。選ばれし者だけがその背に乗れるというが…。

▶伝説の不死鳥はいったいどこに!?

冒険中のお楽しみイベント

冒険の途中には、ホッと一息つけるような、お楽しみイベントの数々も待っています。

すごろく場について

初登場のお楽しみ施設、それが「すごろく場」です。ゴールまでたどりつけば、貴重なごほうびが用意されているとか…？

ルール説明

■すごろく券を手にいれよう

すごろく場で遊ぶには、すごろく券が必要です。まず、すごろく券を手に入れましょう。

◀すごろく場では運と判断力が試される。

■コマンド説明

★サイコロをふる

サイコロを振り、出た目の数だけ先のマスに進んでいきます。

◀巨大なサイコロを振り、出た目の数だけ先へ進んでいこう！

★マップをみる

すごろく全体のマップを見ることができます。

★つよさをみる

すごろくに参加している人の状態を確認します。途中で魔物たちに会うこともあるので、チェックが必要です。

▲体力を確認しないと　▲こんな結果に…！

★やめる

今やってるすごろくを途中でやめます。ただ、途中でやめてもすごろく券は返してもらえませんのでご注意を！

◀途中でやめるのも自由なのだ。

すごろく場でのイベント

■ハラハラドキドキがいっぱい!

止まった各マスごとに、イベントが起こります。貴重なアイテムを手に入れたり、所持金が増えたりなどいろいろな事が起こります。

▲なんとちからが上がった! このようにステータスも変化するんだ。

▶止まったマスごとにイベントが待っている。幸運か不幸か!?

▲あなたの判断力が試される場面も多い。どうする?

▲落ちているお金やアイテムが手に入ることもある。足もとも調べてみる?

◀いろいろなイベントをくぐり抜け、パーティはゴールを目指す。

▲魔物たちがおそってくる!!

▲ワナの仕掛けられたマスもある。落とし穴!?

◀この人はどこから落ちてきたんだろう!?

GOAL

★果たしてゴールで待ち受けるものは?

運と判断力を活かしながら、目指すはひかり輝くGOALの4文字! 遥か遠くのゴール地点であなたを待ち受けているのは、一体どんなごほうびなのでしょう?

モンスター格闘場について

世界のいくつかの場所にモンスター格闘場があります。ここは魔物たちの勝負にお金をかける秘密の格闘場なのです。

ルール説明

■かけふだを買おう!

賭けに参加するには、かけふだを買う必要があります。格闘場の人に話しかけ、どのモンスターの勝ちに賭けるのかを決め、ふだを買ってください。モンスターの倍率によって、勝った時に入手できる金額が変わります。

◀格闘技場は、世界のどこかに存在する。

▲出場するモンスターの倍率を聞いてから…。

▲これは!と思うモンスターに賭けよう。

■モンスターの種類

出場する魔物の種類は、現在のパーティーのレベルによって変化します。倍率は、低いほうが当たりやすいと言えますが必ず当たるとは限りません。闘いの特性を見きわめて、モンスターを選びましょう。

◀強いモンスターは当然、倍率も低いけど、当たるとは限らない。勝負は慎重に!

▶見事的中したら、もらえるお金は(倍率×かけふだ分のお金)です。

■いよいよ格闘開始!

かけふだを買うと、モンスター同士の試合が始まります。自分の選んだものが生き残れば、賭け成功です。

▲壮絶な闘いが始まる!

▲予想が的中した!

■予想屋に聞いてみる

格闘場の右はじに、次の対戦の予想をしてくれる人がいます。あてになるかわかりませんが、お金に余裕があったら聞いておくのもよいでしょう。

メダルおじさん

冒険の途中で発見できる「小さなメダル」。世界のどこかにこのメダルを集めているおじさんがいます。

メダルおじさん

■小さなメダルの収集家

年令や身元はいっさい不明の謎のおじさんです。噂によると、かなり高貴な生まれだということですが…。

▲このおじさんはいったい何者なんだろう。

■集めたメダルで景品が…

世界にちらばっている小さなメダルを集めて、メダルおじさんに会いにゆくと、景品と交換してくれます。集めたメダルの枚数が多くなるほど、貴重な景品と交換してもらえます。

▲小さなメダルは、冒険の途中で手に入るよ。

▲メダルを集めて、おじさんに会いにゆくと…。

あなたはどのモンスターにかける？

旅に役立つアイテム紹介

ここでは、旅の手助けとなるアイテムの一部をご紹介します。アイテムはお店で買えるものと、モンスターや宝箱から入手するものがあります。

旅立ちのアイテム

どうぐコマンドで使うと、さまざまな効果を生み出す道具を紹介します。使える時が限られているものもあります。

●薬草
→傷を治し、HPを回復する薬草です。冒険の必需品です。

●キメラの翼
↑空に放り投げると、一度行ったことのある城や町へ一瞬で帰れます。

●かしこさのたね
→使うと賢さが上がります。上がる数値は他のたねと同様にバラつきが…。

●ちからのたね
←使うとちからの能力値が上がります。

●ラックのたね
→このたねを使うと、そのひとの運の良さが上がります。

●すばやさのたね
←使うとすばやさの能力値が上がります。

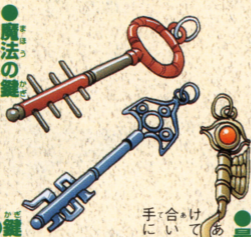
●スタミナのたね
←使うとたいりょくの能力値が上がり、生命力が増します。

●毒消し草
←毒におかされた体から毒を消し去り、健康な状態に回復させる、薬草の一種です。

●まんげつそう
←根にたくわえた月光の力で、マヒしている者を回復させます。

冒険中の重要アイテム

冒険中のあなたの行動のカギとなる、重要なアイテムの数々です。この他にも、色々なものを発見することでしょう。

●魔法の鍵
→呪文の力で作られた鍵。盗賊の鍵で開かなかった扉も開くことができます。

●盗賊の鍵
→盗賊バコタが作り上げた合い鍵。簡単な鍵の扉を開けられます。

●最後の鍵
←あらゆる扉を開けてしまう、究極の合い鍵です。ぜひ手に入れましょう。

●さとりの書
↑この世の万物を理解するための書物。聖職者には欠かせません。

●魔法の玉
←頑丈な石の壁を壊すほどの威力を持った火薬の玉です。

●闇のランプ
↑フタを開けると暗闇がしみ出し、あたりを一瞬で夜に変えてしまう魔法のランプです。

●夢見るルビー
→エルフの里に伝わる宝石。手にした者にやすらぎを与えると言われています。

●ラーの鏡
↓鏡をのぞいた者の真の姿を映し出すと言われている魔法の鏡です。

●黒胡椒
↑香辛料の一種で、とれる場所が限られています。求める人も多いそうです。

●星降る腕輪
↑身につけていると素早さが大幅にアップする魔法の腕輪です。

武器

武器を装備すると、キャラクターの攻撃力が上がります。特殊な効果を持つ武器や、決まった職業のキャラクターにしか使えない武器もあります。

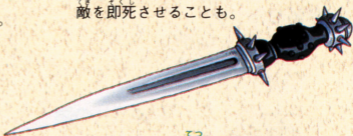
●ひのきの棒
←堅い桧で作った武器です。誰でも使えますが、あまり強くありません。

●こん棒
↓樫の木で作った武器です。重さにまかせて振り下ろすように使います。

●鉄の爪
→武闘家専用の武器です。3本の堅い爪が大きなダメージを与えます。

●ブーメラン
↓投げつけて攻撃する武器で、敵全体を一度に攻撃することができます。

●大かなづち
←巨大な金槌形の武器で、敵に大きなダメージを与えます。力の強い戦士専用です。

●アサシンダガー
↓暗殺者の使うナイフです。毒が仕込んであり、敵を即死させることも。

●ドラゴンテイル
↓ドラゴンの尾で作ったムチです。敵1グループにダメージを与えます。

●鉄のソロバン
↓商売で使うソロバンを、旅の商人用に改造したもの。敵を叩きつけて攻撃！

防具

攻撃から身を守ってくれるもの、それが鎧・盾・兜などの防具です。装飾品も防具の一種です。防具の中には特殊な効果をもつものもあります。

●旅人の服

←古くから旅人たちに愛用されている、丈夫な布で作った厚手の服です。

●皮の鎧

←堅い皮を使って作った鎧です。軽さの割に守備力が高いのが特徴です。

●忍びの服

→動きやすさを追求した盗賊専用の服です。敵の攻撃から身をかわすことも…。

●ハデな服

↓遊び人だけが着られる、とにかく派手な服です。守備力が高いのは意外？

●皮のたて

←皮で作った小型の盾です。とても軽いため、ほとんどの人が装備できるのが特徴です。

●魔法のたて

→この盾は、魔法の力で攻撃呪文から受けるダメージを減らしてくれます。

●ターバン

→頑丈な布で作った兜の一種で、商人と遊び人が身につけられます。

●鉄かぶと

←頭全体を守る本格的な兜です。重いので、体力ある人だけが使えます。

●ルーズソックス

←女性だけが装備できる装飾品です。足を守り、守備力を上げます。

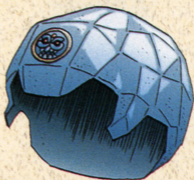
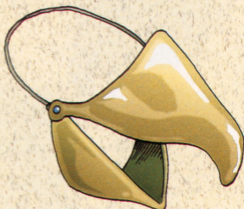
性格を変えるアイテム

ここで紹介するのは装備したり使ったりすることで、そのひとの性格が変わる特殊なアイテムです。

●金のくちばし

↓男性専用の装飾品で、装備すると性格が「ラッキーマン」に変わります。

●本

読んだ人の性格を変えるほど影響力を持つ本。いろいろな種類があります。

●石のカツラ

←性格を「がんこもの」に変えてしまう、呪われたカツラです。

●おしゃぶり

↑装備すると、性格が「あまえんぼう」に変わってしまいます。

●うさぎのしっぽ

↓運の良さをアップするアイテムです。性格が「しあわせもの」に変わるとか…。

職業別のじゅもん解説

キャラクターの職業によって、使える「じゅもん」は違ってきます。ここでは、使える「じゅもん」を職業別に紹介します。※習得LVはそのひとの賢さによって変わります。

※勇者も使える呪文には習得レベル欄に、習得レベルを赤で表示してあります。

魔法使い

魔法使いは、主に攻撃呪文を覚えていきます。たくさんの敵を一度に倒せる、威力のある呪文も使いこなせるようになります。

種別	習得LV	じゅもん名	じゅもんの効果	消費MP
攻撃	1 2	メラ	敵1体に小さな火の玉を投げつけます	2
守備	4	スカラ	味方1人の守備力を高めます	3
攻撃	5	ヒャド	小さな氷で敵1体にダメージを与えます	3
攻撃	7 10	ギラ	敵1グループを炎で焼きつけます	4
守備	9	スクルト	パーティ全体の守備力を高めます	4
移動	9 14	リレミト	洞窟や塔などから一瞬で脱出します	8
攻撃	11	イオ	爆発を起こし、敵全体を攻撃します	5
攻撃	12	ボミオス	地の精霊の力で、敵1グループの素早さを下げます	3
移動	12 7	ルーラ	1度立ち寄った城や町に、一瞬で移動します	8
攻撃	14 23	ベギラマ	巨大な炎で敵1グループを焼き尽くします	6
その他	15	マホトラ	敵のMPを奪い、自分のものにします	0
攻撃	17	メラミ	敵1体に強力な火の玉を投げつけます	6
その他	18	インパス	宝箱の中身がアイテムか魔物かお金かを確認します	3
その他	19	トラマナ	バリアや毒の沼地で、ダメージを受けなくします	2
攻撃	20	ヒャダルコ	敵1グループを強烈な冷気で攻撃します	6
攻撃	21	バイキルト	味方1人の攻撃力をその戦闘中だけ倍にします	6
攻撃	23 31	イオラ	イオの数倍の爆発力で敵全体を攻撃します	9
攻撃	24	マホカンタ	魔法の壁を作り、呪文攻撃を跳ね返します	8
その他	25	ラナルータ	昼と夜を一瞬にして逆転させます	12
攻撃	26	ヒャダイン	無数の氷の矢で、敵全体にダメージを与えます	9
攻撃	27	メダパニ	敵1体の頭を混乱させます	5
攻撃	29	ベギラゴン	灼熱の炎で、敵1グループに大ダメージを与えます	12
攻撃	30	シャナク	装備品にかけられた呪いを解きます	18
攻撃	32	マヒャド	猛烈な吹雪で敵グループを攻撃します	12

種別	習得LV	じゅもん名	じゅもんの効果	消費MP
その他	33	レムオル	少しの間、パーティの姿を透明にします	15
攻撃	34	ドラゴラム	その戦闘が終わるまでドラゴンに変身して敵を攻撃します	24
その他	35	アバカム	全ての扉を魔法の力で開きます	0
攻撃	36	メラゾーマ	敵1体に激しく巨大な火の玉を投げつけます	12
その他	37	モシャス	仲間の誰かに変身して攻撃します	12
攻撃	38	イオナズン	想像を絶する爆発で、敵全体にダメージを与えます	18
その他	39	パルプンテ	何が起こるかわからない究極呪文です	20

僧侶

僧侶は回復や防御の呪文を中心に覚えていきます。バギ系の攻撃呪文を使うこともできるようになります。

種別	習得LV	じゅもん名	じゅもんの効果	消費MP
攻撃	1 4	ホイミ	味方1人のHPを少しだけ回復させます	3
守備	2 6	ニフラム	聖なる光で、敵を昇天させます	2
攻撃	5	ピオリム	戦闘中、パーティ全員の素早さをアップします	3
攻撃	7	マヌーサ	魔法の霧を作り出し、敵の攻撃をあたりにくくします	4
守備	8	ルカニ	敵1体の守備力をかなり下げます	3
移動	9 16	ラリホー	敵1グループを深い眠りに誘います	3
攻撃	11	キアリー	敵から受けた毒を消し去ります	3
攻撃	12	バギ	敵1グループを、真空の刃で攻撃します	4
移動	13 18	マホトーン	敵の唱える呪文をすべて封じ込めてしまいます	3
攻撃	14 29	ベホイミ	味方1人のHPを大幅に回復します	5
その他	15	キアリク	しびれて動けなくなったマヒ状態の体を治します	6
攻撃	16	ザメハ	眠ってしまった仲間を目覚めさせます	3
その他	18	ルカナン	敵1グループの守備力を下げます。	4
その他	20	バシルーラ	敵をはるか遠くの地へふき飛ばします	7
攻撃	22	ザキ	死の言葉で、敵1体の息の根をとめます	7
攻撃	24 35	ザオラル	死んでしまった仲間をよみがえらせる呪文です	10
攻撃	26	バギマ	真空のたつまきが敵1グループを攻撃します	6
攻撃	28	ザラキ	敵1グループに死の言葉を投げかけ、息の根をとめます	7
その他	30 33	ベホマ	味方1人のHPを完全に回復します	7
攻撃	32	フバーハ	火炎や冷気のダメージをやわらげます	6
攻撃	34	ベホマラー	味方全員にベホイミの効果を及ぼします	18
攻撃	36	バギクロス	巨大な真空のたつまきが、敵1グループを攻撃します	9
攻撃	38	ザオリク	死んでしまった味方を、確実に復活させます	20
守備	41	メガンテ	自分の命と引き替えに、敵に大ダメージを与えます	1

勇者

勇者は、攻撃系と回復系の呪文をバランス良く覚えるほか、ここに紹介した専用呪文を使うことができます。

種別	習得LV	じゅもん名	じゅもんの効果	消費MP
その他	1	おもいだす	人々から聞いた話を思いだすことができます	0
その他	8	もっとおもいだす	人々から聞いた話をさらに前のものまで思いだせます	0
守備	12	アストロン	味方全員を鉄のかたまりにして、攻撃を受けなくします	6
その他	15	わすれる	人々から聞いた話を選んで忘れることができます	0
その他	19	トヘロス	自分より弱い敵を封じ込め、出会わないようにします	4
その他	20	ふかくおもいだす	人々から聞いた話をかなり前のものまで思いだせます	0
攻撃	26	ライデイン	激しい稲妻が、敵一体を直撃します	8
守備	38	ベホマズン	仲間全員のHPを、一気に最大値まで回復します	62
攻撃	41	ギガデイン	強力な電撃で、敵全体にダメージを与える最強の呪文です	30

盗賊

盗賊の呪文は、宝さがしや、旅をするうえで役に立つものばかり。よく理解して、どんどん使いこなしましょう。

種別	習得LV	じゅもん名	じゅもんの効果	消費MP
その他	8	タカのめ	近くにある建物などの場所を知ることができます	0
その他	10	フローミ	どの建物の何階にいるのかを知ることができます	2
その他	13	しのびあし	こっそりと移動し、敵と会いにくくなります	0
その他	17	盗賊のはな	そのフロアに残っている宝箱などの数が分かります	0
その他	20	レミラーマ	見える範囲で、怪しい場所を光らせます	2

商人

商人は「あなほり」でアイテムやお金を見つけることができます。また、「おおごえ」でお店を呼ぶことも。

種別	習得LV	じゅもん名	じゅもんの効果	消費MP
その他	12	あなほり	地面を掘ってお金やアイテムを見つけだします	0
その他	17	おおごえ	大声で店・宿・教会をよぶことができます	15

遊び人

遊び人は「くちぶえ」がとくいです。音を聞いた魔物たちがパーティの前に現れ、戦いを挑んできます！

種別	習得LV	じゅもん名	じゅもんの効果	消費MP
その他	13	くちぶえ	くちぶえを吹いて敵を呼びよせます	0

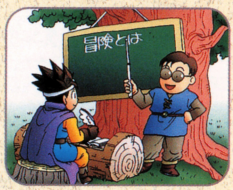
※賢者は魔法使い・僧侶の両方の呪文を使うことができます。

14 冒険中の心得

旅の行く先には、たくさんの謎や冒険が待っています。そんなあなたへのアドバイスです。

すべての冒険者のみなさんへ ホリー仙人からアドバイス

▼まず人々の話をきこう

冒険の基本は、人の話をよく聞くこと。旅の途中で出会う謎、どうしても行き詰まってしまった時には、もういちど人々の話を聞いてみよう。思わぬヒントが見つかるよ

▼ つぼやタンスは調べてみる価値あり！

家にある壷やタンスの中から、意外なアイテムを見つけられることもあるんだ。壷やタンス・引き出し・本棚だけでなく、怪しい場所はすぐに調べる習慣を身につけておこうね。

▼ 種を使ってステータスアップしよう

冒険中、色々なところで見つかる種や木の実。手軽にパワーアップできるこれらのアイテムを使って、冒険を有利に進めていこう。もちろん、使う人をうまく選ぶのも忘れないようにね。

▼ 勇者の呪文「おもいだす」はメモがわり

「おもいだす」を使えば、人の話を後から思い出すことができる。ヒントになりそうだなと思ったら、すかさずＹボタン。メモ代わりとして積極的に活用してほしいな。

▼王様に会って旅の記録を忘れずに

冒険の旅には危険がつきもの。旅を続けていくうちには、思わぬ失敗をしたりすることもあるだろう。そんな時のためにも、冒険の記録はこまめにとっておくこと。旅人の鉄則だ。

▼井戸にも意外な発見が…

町や村にある井戸。一見どこにでもある井戸だけど、中をのぞいてみると…見つけたら井戸もどんどん調べてみよう。意外な人物に会ったり、宝物が手に入るかも？

▼「こんらん」している時は

戦闘中にあなたや仲間が「こんらん」している時は、パーティ全体が大きいダメージを受けてしまう場合があるぞ！そんな時はすぐに「こんらん」している人を叩いて正気にもどしてあげようね。

▼昼と夜とでは別世界の町がある

外を歩いていると、夜明けから朝、昼、夕方、そして夜になり、世界の様子も変わる。昼は出なかったモンスターが現れたり、町の中のふんい気も変わったり…同じ場所でも昼と夜ではぜんぜん違う体験ができるから、昼と夜の両方の時刻にたずねてみよう。きっと良いことが待っているはずだよ。

▼アイテムは使うタイミングを考えて

冒険を進めていくと、たくさんのアイテムが手に入る。使うと役に立つものも多い。でも、使うタイミングや場所を考えないと、全然効果を現さないものもある。人の話をよく聞いて、アイテムの使いかたや使う場所を知っておこうね。

▼宝箱は良いものだけとは限らない

宝箱を発見！冒険中の嬉しいできごとだ。でも、慌てて開けちゃダメ。宝箱の中身はお金やアイテムだけじゃないからね。インパスを唱えて中身を確認してから開ければより安全だ。

■マップイラスト：大沼寿匡　■イメージイラスト・アイテムイラスト：かねこ統

スーパーファミコン版

すぎやまこういち

交響組曲「ドラゴンクエストIII」
そして伝説へ…

1996年
12月12日
発売

品番：SRCL 3563

ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団のフルオーケストラによる名演奏で遂に完成！

※「回想」他 新曲4曲を含む全14曲収録。

※初回仕様：「ドラゴンクエストIII」ホログラム・ジャケット

価格：￥2,800（税込）発売元：ソニーレコード

全国のレコード店にてお求めください。

DRAGON QUEST FANCLUB

ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ 会員募集中

入会特典1　コミュニケーションキット

■あなたの会員番号と名前入りの会員証
■あなたの会員番号と名前入りの会員名刺
■オリジナルデザインのDQ特派員はがき

入会特典2　会報誌「ドラクエパーティー」

■年3回、会員だけの独占情報誌があなたのもとに届きます！

●ご入会方法

申し込み金は、1,700円（入会金500円、年会費1,200円、税込）です。郵便振替用紙に住所、氏名（フリガナ）、電話番号、生年月日（西暦）、性別を記入の上、お近くの郵便局より申し込み金を下記事務局宛にお振り込み下さい。（郵便振替用紙は郵便局にあります）手続き後、2ヶ月以内でお手元に「コミュニケーションキット」が届きます。

●お振り込み先

（口座番号）00100-6-711101
（加入者名）ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ

氏名にはフリガナを忘れずに！

詳しくは、下記の電話番号までお問い合わせください。

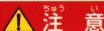
DQOFC専用電話　03-5352-6488
平日 AM10:00～PM 5:00 ※電話番号は正確にお願いします。

使用上のご注意

⚠警　告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注　意

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

■使用上のお願い

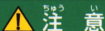
●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

⚠注　意

●冒険の書（セーブデータ）はカセットの差し込みが不十分であるか、またはカセットもしくはスーパーファミコン本体の差し込み口の汚れによる接触不良などの原因で消失する恐れがあります。一度消失した物語は、再び復活することは出来ませんのでご注意ください。

●このゲームはフィクションであり、物語に登場する人物または団体は、実在のものとは一切関係ありません。

故障・不良品について

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、下記の様に処理させていただきます。

- 当社の責(製造・出荷段階での問題)による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。
- お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。
- 当社では交換用の商品または部品を、商品の発売から2年を基準に保有しております。従いまして発売後2年を経過した商品については交換または修理ができないことがあります。(部品はマニュアル・パッケージを含みます)。

故障・不良品をお送り頂く際にはカセットと、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、有料の場合は代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ファミコンサービス係までお送り下さい。尚、切手での代金のお支払いは受け付けておりません。また、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますので、ご注意ください。

修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは

〒151 東京都渋谷区代々木 4-31-8
株式会社エニックス 7F ファミリーコンピュータサービス係
TEL.03-5352-6466 (平日10:00〜17:00)

※当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の世界の住人たちが話してくれる情報や、ガイドブック等を参考にしてください。

株式会社 エニックス

〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8 TEL.03-5352-6466